vtech

TABLET EDUCATIVO MULTIFUNCIÓN

Storio 2®

Manual de Instrucciones

Queridos padres:

En **VTech®** sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech®** incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Presentamos **Storio 2®**, un tablet educativo multifunción para que, con divertidas historias y entretenidas animaciones, se adentren en el mundo de la lectura sin perder el interés por el juego. Gran variedad de títulos para formar una interesante colección de títulos educativos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 1
Incluido en este embalaje 1
CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO 2
ANTES DE EMPEZAR 4
Instalación de las pilas 4
Adaptador 6
Cómo jugar 7
Menú principal 8
Iconos comunes 9
Cartucho vídeos demostrativos 9
CONTENIDOS 10
JUGAR CON UN CARTUCHO 19
DESCARGAS 19
INSERTAR UNA TARJETA DE MEMORIA SD 19
SOPORTE PARA STORIO 2 20
CONEXIÓN A UN ORDENADOR 21
Explor@ Park 21
Instalación de *Explor@ Park* 21
REPRODUCTOR DE VÍDEO - FORMATOS 23
FOTOS Y VÍDEOS DE KIDIZOOM® 24
REQUISITOS MÍNIMOS PARA EXPLOR@ PARK 25
PANTALLA TÁCTIL Y LÁPIZ 26
CUIDADO Y MANTENIMIENTO 26
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS 27
SERVICIO TÉCNICO - ADVERTENCIAS 29
ACUERDO DE LICENCIA & GNU PUBLIC LICENSE 30

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por adquirir **Storio 2®**, el tablet educativo multifunción de **VTech®**!

Su pequeño lo pasará en grande haciendo fotos, grabando vídeos, leyendo historias, escuchando música, jugando... Además, puede ampliar la memoria con una tarjeta de memoria SD (no incluida) y añadir así divertidas aplicaciones que podrá descargar desde *Explor@ Park*. La pantalla táctil hace su manejo fácil y rápido. ¡Diversión sin límites!

Incluido en este embalaje

- Un tablet educativo multifunción **Storio 2®** de **VTech®**
- Un cartucho demostrativo
- Un CD de instalación de *Explor@ Park*
- Un cable USB
- Un manual de instrucciones
- Dos lápices

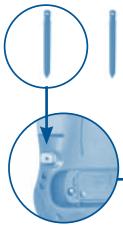
CD de instalación de Explor@ Park

Manual de instrucciones

Cable USB

Cartucho

2 lápices



Storio 2®

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

Cámara giratoria

Botón Cámara

Pantalla táctil

Botón Menú

Entrada para adaptador

Entrada para auriculares

Botón On/Off

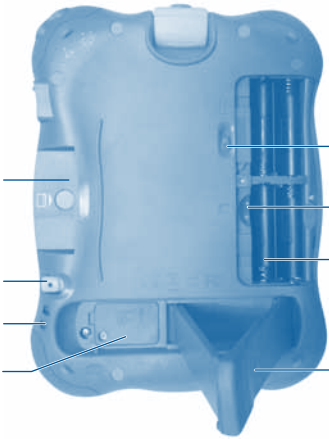
Puerto para USB

Control de contraste

Micrófono

Control de volumen

Botón Ayuda



Tapa para las pilas

Pestaña para apertura

Ranura para tarjeta de memoria SD (no incluida)

Compartimento para pilas

Soporte

Ranura para cartucho

Lápiz y compartimento

Orificio para correa (no incluida)

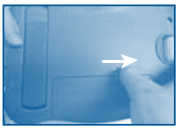
Pila de seguridad y tapa

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES
Cámara giratoria	Gira el objetivo para hacer fotos a tus amigos... ¡o a ti mismo!
Pantalla táctil	Toca la pantalla con un dedo o con el lápiz incluido.
Entrada para adaptador	Aquí puedes conectar un adaptador AC/DC (de venta por separado).
Entrada para auriculares	Aquí puedes conectar unos auriculares (de venta por separado). **Nota**: El voltaje máximo es ≤ 150 mV.
Botón *On/Off*	Pulsa este botón para encender o apagar tu **Storio 2®**.
Puerto para USB	Inserta un cable USB aquí para conectar tu tablet al ordenador.
Control de contraste	Utiliza estos botones para ajustar a tu gusto el nivel de contraste de tu pantalla.
Botón Ayuda	Pulsa este botón para escuchar de nuevo las instrucciones o para recibir una pista.
Micrófono	El micrófono te servirá para grabar tu voz y vídeos con sonido.
Control de volumen	Utiliza estos botones para ajustar a tu gusto el volumen.
Botón Cámara	Para acceder directamente a la cámara o para hacer una foto si ya está activada.
Botón Menú	Pulsa este botón para volver al menú principal de **Storio 2®** en cualquier momento.
Ranura para cartucho	Inserta aquí tus cartuchos de juego.
Lápiz y compartimento	Puedes tocar la pantalla táctil con un dedo o con el lápiz incluido. Cuando termines de jugar, recuerda guardarlo de nuevo en su compartimento para que no se pierda.
Pila de seguridad y tapa	La pila de seguridad sirve para no perder la información horaria. Para cambiarla, ve a la página siguiente del manual.

Orificio para correa	Si lo deseas, puedes poner una correa. **Nota**: Correa no incluida.
Pestaña para apertura	Desliza esta pestaña para abrir el compartimento de las pilas. Recuerda volver a poner de nuevo la tapa.
Ranura de tarjeta de memoria	Inserta aquí una tarjeta de memoria SD (no incluida). **Nota**: **Storio 2**® es compatible con tarjetas de memoria SD y SDHC de hasta 32 GB de capacidad.
Compartimento para pilas	Inserta aquí 4 pilas AA (no incluidas). Para más indicaciones, consulta la siguiente sección.
Soporte	Extrae el soporte para apoyar tu **Storio 2**®, así podrás utilizarlo como un marco de fotos digital.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS


1

2

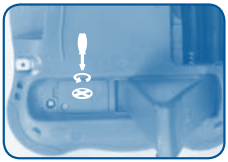
Instalar las pilas

- Asegúrese de que el juguete está apagado.
- Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior de la unidad y retire la tapa según muestra la imagen 1.
- Coloque cuatro pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra la imagen 2. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
- Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.

Cómo cambiar la pila de seguridad

- Asegúrese de que la unidad está apagada.
- Localice el compartimento de la pila de seguridad en la parte posterior del juguete, debajo del soporte. Abra el compartimento con un destornillador, como muestra la imagen 3.

- Inserte una pila 3V CR2032 con el signo + hacia arriba, como se muestra en la imagen 4.



3

4

- No olvide volver a poner la tapa del compartimento.

Advertencia

- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.

- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

NOTA: cuando el juguete se esté quedando sin pilas, aparecerá el icono de batería baja en su pantalla y deberá cambiar las pilas. Dependiendo de las pilas que esté usando, aún quedan entre 10 y 30 minutos de actividad. Después aparecerá el icono de batería muy baja y el juguete se apagará.

Para preservar la duración de las pilas, **Storio 2**® se apagará de manera automática después de unos minutos sin actividad. Podrá encenderlo de nuevo pulsando el botón *On/Off*.

ADAPTADOR

- Use un adaptador 9V 300mA o 7.5V ⎓ 400mADC centro positivo de **VTech**® conforme a la norma EN61558 o un adaptador estándar con las mismas características.
- Asegúrese de que el juguete está apagado.
- Conecte el adaptador al juguete y enchúfelo después a la red.

NOTA: el adaptador sustituye el uso de las pilas. Si el juguete no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo, desenchufe el adaptador.

IMPORTANTE

- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- Use solo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía, al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete conectado al adaptador durante largos periodos de tiempo.
- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.
- Este juguete solo se puede conectar con un equipo de Clase II (marcado con este símbolo ⧈).

CÓMO JUGAR

Paso 1: Enciende el Storio 2®

Pulsa el botón *On/Off* durante unos segundos para encender la unidad.

Paso 2: Personaliza tu Storio 2®

La primera vez que enciendas el **Storio 2®** tendrás que personalizar tu perfil. Para escribir tu nombre, utiliza el teclado que aparecerá en la pantalla y toca *OK* cuando hayas terminado. Para establecer una foto de perfil, puedes elegir una de las predeterminadas o hacerte una a ti mismo en ese momento.

Al encender de nuevo tu tablet, podrás seleccionar tu nombre para entrar con tu perfil. Si quieres que otro niño juegue con tu **Storio 2®**, podéis crear un nombre de usuario nuevo, o elegir la opción *Invitado* (en esta opción no es posible cambiar las opciones de la tablet ni guardar datos de los juegos).

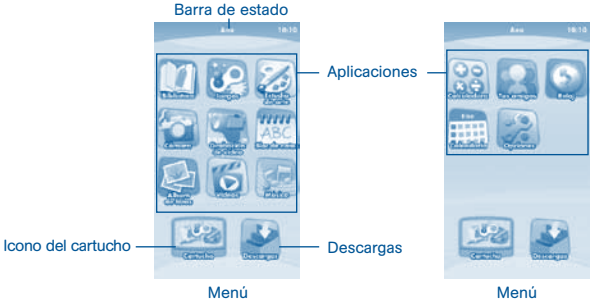
Paso 3: Menú principal

En el menú principal de **Storio 2®** verás los iconos de las aplicaciones que vienen incluidas. Desliza el dedo a la izquierda o a la derecha para verlas todas. Para acceder a una, toca su icono. (Para más detalles sobre las aplicaciones, ve a la sección *Aplicaciones incluidas*).

***** Para desbloquear *Estudio de arte*, registra tu **Storio 2®** en *Explor@ Park* (consulta la sección *Conexión a un ordenador*).

NOTA: Cuando juegues por primera vez con tu **Storio 2®**, pon el reloj en hora y establece la fecha. Puedes ver la sección *Reloj* más adelante.

MENÚ PRINCIPAL



Barra de estado

Nombre - Aquí aparece el nombre del perfil elegido.

Hora - Aquí puedes saber la hora. Ve a la sección *Reloj* si necesitas actualizarla.

Aplicaciones: Toca un icono para jugar.

Icono del cartucho: Si hay un cartucho (de venta por separado) insertado, toca este icono para jugar.

Descargas: Toca este icono para acceder a los contenidos que hayas descargado de *Explor@ Park*. Consulta la sección *Descargas* en la página 19 para más detalle.

ICONOS COMUNES

Icono	Función
	Para confirmar tu elección o terminar una acción.
	Para cancelar.
	Para añadir algo.
	Para borrar un elemento.
	Para editar o modificar.
	Para volver a la pantalla anterior.
	Para salir.
	Para borrar.
	Para entrar en opciones.
	Para indicar si el contenido ha sido bloqueado en las *Opciones para padres*. Hay que mantener pulsado para desbloquearlo antes de ser borrado.

CARTUCHO VÍDEOS DEMOSTRATIVOS

Inserta el cartucho en la ranura destinada a tal fin. Verás el icono correspondiente en el menú principal. Para entrar, toca el icono.

En este cartucho, podrás ver 6 vídeos con una breve demostración de los contenidos de algunos cartuchos de la extensa colección de títulos para **Storio 2**® (consultar la disponibilidad en *www.vtech.es*).

Storio 2® es compatible con todos los cartuchos de **Storio**® y de **Storio 2**®.

APLICACIONES INCLUIDAS

BIBLIOTECA

Todas las historias que descargues desde *Explor@ Park* se guardarán aquí. Desliza el dedo por la pantalla, a izquierda o derecha, para ver todos los títulos.

Tu **Storio 2®** viene con una historia incluida, *¿Qué ruido es ese?*

Conecta la unidad a *Explor@ Park* a través de un ordenador para descargar más historias (ver página 21 para más información).

Historia: ¿Qué ruido es ese?

Rufus era un perro de campo. Pero un día, Rufus y su familia se mudaron a la ciudad. Rufus tuvo que aprender a ser un perro de ciudad. Lo primero que aprendió es que la ciudad es muy RUIDOSA. Lee la historia de Rufus en *¿Qué ruido es ese?*

Contenido educativo: Lectura

JUEGOS

En esta sección encontrarás los juegos que vienen incluidos en **Storio 2®** y los que descargues desde *Explor@ Park*.

Los juegos que vienen incluidos son *Rescate espacial*, con el que necesitarás utilizar la cámara; *Caritas a la carrera*, para el que te servirás del sensor de movimiento de tu tablet; y *¡A colorear!*, donde podrás colorear bonitas ilustraciones.

¡Conecta tu **Storio 2®** a *Explor@ Park* para conseguir más juegos! (Ver página 21 para más información).

¡A COLOREAR!

Colorea estas divertidas ilustraciones y agita tu tablet para verlas en movimiento.

Toca el color que quieras utilizar y a continuación toca la parte del dibujo que quieras colorear con ese color.

Cubos de pintura - Desliza el dedo arriba o abajo para ver todos los colores. Toca el que quieras utilizar.

Salir - Para salir de la actividad.

Nuevo - Toca este icono para colorear una nueva ilustración. Esta nueva plantilla reemplazará a tu último trabajo, que debes guardar antes si quieres conservarlo.

Ojo/Guardar- Toca este icono para ver tu ilustración en movimiento y para hacer una foto de ella, para guardarla y verla más tarde en *Álbum de fotos*. Agita tu **Storio 2®** y déjate sorprender.

Deshacer - Para deshacer lo que acabas de hacer.

Música on/off - Para jugar con o sin música de fondo, toca este icono.

RESCATE ESPACIAL

Encuentra los alienígenas perdidos en la Tierra para que vuelvan a su casa.

Contenido educativo: Visión espacial

Nota: Gira la cámara de **Storio 2®** hacia fuera para jugar. Antes de empezar, observa alrededor tuyo para comprobar que es una zona donde puedes jugar sin riesgo y no tropezar con obstáculos durante la actividad.

CARITAS A LA CARRERA

Haz una foto de ti mismo para que salga tu cara en el juego. Inclina tu tablet a la izquierda o a la derecha para mantener el equilibrio.

Contenido educativo: Solución de problemas

Puedes encontrar también estos juegos en la sección *Descargas.*

Es posible descargar nuevos juegos a través de *Explor@ Park* (más información en la página 21).

ESTUDIO DE ARTE

Desbloquea esta divertida aplicación registrando tu tablet en *Explor@ Park.* Para más detalles, consulta la página 21.

Con esta aplicación, podrás crear tus propios dibujos o editar tus fotos. ¡Utiliza las herramientas de la derecha!

Lápiz - Para dibujar con diferentes lápices de colores.

Pincel - Para pintar con diferentes pinceles de colores.

Rotulador mágico - Para dibujar con distintos colores de forma secuencial.

Sellos - Para añadir divertidos sellos a tu creación.

Sorpresas - Toca la rana y arrastra alguno de los dibujos que aparecen a la derecha... ¡Verás qué sorpresa!

Nuevo - Para crear un nuevo dibujo. Puedes elegir un fondo o una foto. El nuevo dibujo reemplazará al anterior. ¡Guárdalo antes para no perderlo!

Guardar - Para guardar tu creación.

Borrar - Para borrar toda tu creación.

Deshacer - Para deshacer lo que acabas de hacer.

Música on/off - Para activar o desactivar la música de fondo.

NOTAS: Toca la caja de herramientas para volver al menú de las herramientas. Las imágenes creadas con *Estudio de Arte* se pueden encontrar también en *Álbum de fotos*.

CÁMARA

Con la función de la varita mágica, puedes hacer divertidas fotos añadiendo efectos, sellos y marcos.

Normal - En este modo podrás hacer una foto sin efectos ni decoraciones.
Marcos - Para añadir un marco a tu foto.
Sellos - Para añadir sellos a tu foto.
Caleidoscopio - Para hacer una foto con efecto de caleidoscopio.
Cara divertida - Para hacer fotos divertidas.
Pequeña imagen - Para ver la foto que acabas de hacer.
Flechas - Para ver más sellos, marcos y efectos.
Disparador - Para hacer la foto.
Detección de caras - Toca este icono si quieres activar o desactivar la función de detección de caras en tu cámara cuando añadas sellos.
CONSEJO: Puedes elegir la resolución de la foto en *Tamaño de las fotos*, en *Opciones*. Cuanta más resolución, más memoria ocupará la foto que tomes.
Puedes activar la cámara tocando el botón cámara en la unidad o con su icono en el menú.
NOTAS:
- Los efectos no estarán disponibles en la cámara si eliges la opción *Grande* para el tamaño de las fotos. En este tamaño, el marco de visión se reducirá en la pantalla de la cámara.
- Las fotos tomadas con la cámara se pueden encontrar en **Álbum de fotos**.

GRABACIÓN DE VÍDEO

Con tu **Storio 2®** podrás grabar vídeos de hasta 5 minutos de duración.

Tiempo - Indica la duración del vídeo que estás grabando.

Grabar - Toca este icono para iniciar o detener la grabación.

Pequeña imagen - Toca aquí para ver el vídeo que acabas de grabar.

ATENCIÓN: Grabar vídeos puede consumir mucha memoria rápidamente. Conecta tu **Storio 2®** a *Explor@ Park* con regularidad para descargar los vídeos a tu ordenador y liberar así espacio en la memoria. Puedes usar también una tarjeta de memoria SD (no incluida). Consulta la página 21 para más información.

Notas: Los vídeos grabados se pueden encontrar después en la aplicación *Vídeos*. Es necesario tener un adaptador conectado o pilas con suficiente carga en la unidad para poder grabar vídeos.

ÁLBUM DE FOTOS

Aquí podrás ver las fotos que has hecho con la cámara, y también las fotos con formato jpeg que hayas cargado en tu tablet desde un ordenador con el programa *Explor@ Park*. Si necesitas más memoria, puedes insertar una tarjeta de memoria SD (no incluida).

Pide ayuda a un adulto para conectar **Storio 2®** a un ordenador y elige *Administrador de archivos* en *Explor@ Park* para hacer la transferencia de fotos. Para más detalles, consulta la página 21 del manual.

Álbum - Para ver tus fotos guardadas.

Fondo de pantalla - Para establecer la foto como fondo de pantalla de tu tablet.

Anterior - Para ver la foto anterior.

Play - Para ver las fotos como una presentación.

Siguiente - Para ver la siguiente foto.

Cubo de basura - Para borrar la foto que estás viendo.

Cámara - Para hacer una foto.

CONSEJO: Gira la cámara hacia dentro para hacer una foto de ti mismo. Gírala hacia fuera para hacer una foto a tus amigos. Puedes hacer las fotos en posición vertical u horizontal girando tu tablet.

VÍDEOS

Aquí podrás ver los vídeos que tengas almacenados, tanto los que has transferido desde tu ordenador a la unidad (si tienen el formato de vídeo compatible con **Storio 2®**) con *Explor@ Park*, los que has descargado desde Internet con *Explor@ Park* o los que hayas realizado tú mismo en *Grabación de vídeo*. Si necesitas más memoria, puedes insertar una tarjeta de memoria SD (no incluida). Los vídeos deben estar en formato AVI-MJPEG.

Conecta **Storio 2®** a un ordenador y usa *Administrador de archivos en Explor@ Park* para añadir vídeos en tu **Storio 2®**. Para más detalles, consulta la página 21.

Álbum - Para ver a tu colección de vídeos.
Anterior - Para ver el vídeo anterior.
Rebobinar - Para retroceder el vídeo que estás viendo.
Reproducir/Pausa - Para ver o detener el vídeo.
Adelantar - Para avanzar el vídeo que estás viendo.
Siguiente - Para ver el siguiente vídeo.
Cubo de basura - Para borrar el vídeo que estás viendo.
Grabación de vídeo - Para grabar un vídeo.
Para más detalles sobre los formatos de vídeo, podéis consultar la página 23.

MÚSICA

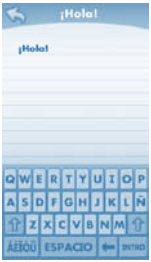
¡Escucha las canciones en formato MP3 que transfieras a tu **Storio 2®**! Desde *Explor@ Park*, con la opción *Administrador de archivos*, podrás descargar las que más te gusten o traspasar las que tengas en tu ordenador. Puedes usar también una tarjeta de memoria SD (no incluida). Podrás encontrar más información sobre *Explor@ Park* en la página 21 del manual.

BLOC DE NOTAS

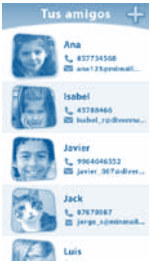
Toca el icono *Bloc de notas* en el menú principal para escribir una nueva nota o ver las que tienes guardadas. Después, toca en cualquier parte de la pantalla para activar el teclado y empieza a escribir.

Para ver tus notas guardadas, desliza el dedo por la pantalla a la izquierda o la derecha. Para ver tu lista de notas, toca el icono .

Puedes escribir 500 caracteres por nota, hasta un máximo de 100 notas.



TUS AMIGOS



Aquí podrás guardar y consultar información sobre tus amigos.

Desliza el dedo arriba o abajo para ver toda la lista. Toca el icono *Más* en la pantalla cuando quieras añadir una nota. Para ver la información de un amigo, toca su nombre y si quieres cambiarla, toca el icono de la llave inglesa.

Puedes guardar información de hasta 20 amigos.

RELOJ

Aquí podrás cambiar la hora, la fecha o utilizar el cronómetro.

Reloj - Para ver o ajustar la hora.

Cronómetro - Para contar el tiempo de alguna acción.

Fecha - Para ver o ajustar la fecha.

CALENDARIO

Toca el icono del calendario para entrar en él. Para marcar un día con un sello, arrastra el sello que quieras hasta el día que quieras marcar. Para añadir una nota a un día concreto, toca ese día y después, escribe tu nota. Para borrar un sello o una nota, toca el icono del cubo de basura .

¡Puedes guardar hasta 500 sellos!

CALCULADORA

Toca el icono de la calculadora para hacer algunas operaciones sencillas.

CONSEJO: Agita tu tablet... ¡y verás lo que ocurre!

OPCIONES

Nombre: Aquí podrás cambiar tu nombre en el perfil.

Mi foto: ¡Elige una foto para tu perfil!

Saludo inicial: Escribe o graba un mensaje para el saludo.

Fondo de pantalla: ¡Elige tu propio fondo de pantalla!

Tamaño de las fotos: Cambia el tamaño de las fotos para tu cámara (en el tamaño *Grande* no es posible usar las opciones de edición de fotos).

Memoria: Para comprobar la memoria de tu tablet.

Datos de los cartuchos: La unidad mantiene los datos de los cartuchos de juego (como tus trabajos y fotos en las actividades creativas). Puedes borrar, de una forma definitiva, todos los datos guardados en las actividades de los cartuchos tocando el icono del cubo de basura y seleccionando después un cartucho. Esta función solo está disponible para los cartuchos de **Storio 2®**.

Opciones para padres: Está opción está destinada a los padres, y sirve para bloquear los contenidos y evitar que estos se borren accidentalmente. Es posible activar el bloqueo seleccionando la opción *ON*. En ese caso, para poder borrar los contenidos después, será necesario pulsar durante unos

segundos el botón (?) o desactivar la función en *Bloqueo de contenidos*. Para permitir que un tipo de contenido se pueda borrar simplemente tocando el icono del cubo de basura, elija la opción *OFF* sobre ese tipo de contenido.

Acerca de: Esta opción permite conocer el software incluido en **Storio 2®**.
Nota: Es posible reiniciar la unidad para restaurar las opciones iniciales escribiendo *R-E-S-E-T* en la opción *Mi nombre*. Atención: Todos los datos guardados dentro de la memoria interna de **Storio 2®** serían eliminados.

Los datos guardados en una tarjeta de memoria SD no se verían afectados.

JUGAR CON UN CARTUCHO

Si insertas un cartucho de juegos (de venta por separado) en la ranura correspondiente, aparecerá un icono en la parte inferior izquierda de la pantalla. Toca ese icono para jugar.

La tablet **Storio 2®** es compatible con todos los cartuchos de **Storio®** y de **Storio 2®**.

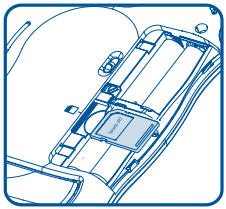
DESCARGAS

Toca el icono *Descargas* para acceder a todo el material que hayas descargado desde *Explor@ Park*. Elige una categoría en la parte inferior de la pantalla.
Para borrar algún contenido, debe estar activada dicha opción. Si aparece el icono (🗑), es que está activada. Toca ese icono, después, el elemento que quieras borrar. Si está desactivada, verás el icono (🚫). Para volver a activarla, mantén pulsado el botón ayuda (?), de este modo el contenido quedará desbloqueado. Los tres juegos integrados en tu tablet no se pueden borrar.

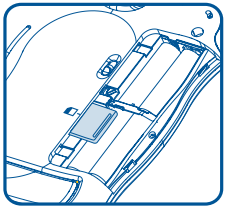
INSERTAR UNA TARJETA DE MEMORIA SD

Puedes usar una tarjeta de memoria SD (no incluida) para ampliar la memoria de **Storio 2®** y poder descargar más contenidos y almacenar más fotos, vídeos o música. **Storio 2®** es compatible con tarjetas de hasta 32 GB.

- Asegúrate de que la unidad está apagada.
- Localiza la ranura para tarjeta de memoria SD en la parte trasera de **Storio 2®**, bajo la tapa del compartimento para las pilas.
- Comprueba que la tarjeta no está protegida contra escritura. Después, inserta la tarjeta como se muestra en las imágenes 5 y 6.



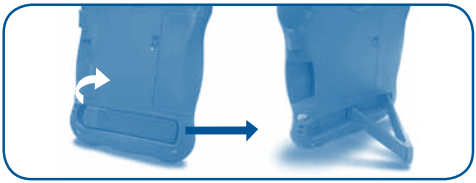
5

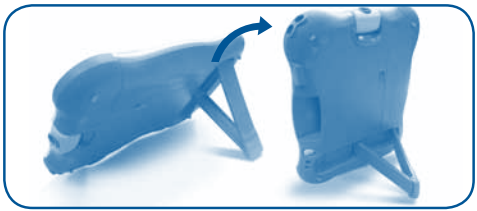


6

SOPORTE PARA STORIO 2

Desliza el soporte hasta oír un clic para utilizar tu **Storio 2®** como un marco digital. Lo puedes poner en posición vertical u horizontal.





NOTA: Por seguridad, ten cuidado de no poner los dedos en el recorrido del soporte cuando lo extraigas.

CONEXIÓN A UN ORDENADOR

EXPLOR@ PARK

Explor@ Park es la aplicación que, gracias a su función *Administrador de archivos*, permite intercambiar imágenes, archivos MP3 y vídeos entre el ordenador y **Storio 2®** de una manera sencilla, e igualmente con una tarjeta de memoria SD (no incluida).
También, al registrar **Storio 2®** en *Explor@ Park*, se activará la aplicación *Estudio de Arte* en su unidad.
En el ***Centro de descargas de Storio 2***, en *Explor@ Park*, puede descargar desde Internet dos contenidos gratuitamente (historias o juegos), y ampliar su colección con nuevos contenidos (incluyendo juegos, historias, vídeos, canciones...).
Para obtener las descargas gratuitas debe crear primero una *Cuenta de padres* en el programa *Explor@ Park* y aceptar las condiciones indicadas en esta aplicación.
Nota: Es necesario disponer de conexión a Internet para usar el programa *Explor@ Park*. Compruebe los requisitos mínimos en la página 25.

INSTALACIÓN DE EXPLOR@ PARK

- Instrucciones para PC:

  Inserte el CD de instalación de *Explor@ Park* en su ordenador. Espere hasta que se inicie el asistente de instalación. Si no lo hace, vaya a *Mi PC* y haga doble clic en la unidad de CD. Después, haga doble clic en el icono *VTech_Toy_SEtup.exe* para iniciarlo de forma manual. Por último, seleccione la versión **Storio 2®**.

- Instrucciones para Mac:

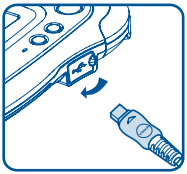
  Inserte el CD de instalación de *Explor@ Park* en su ordenador. Haga doble clic en el icono *VTech Toy Setup*.

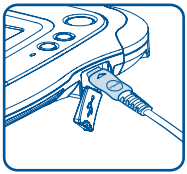
- Para comenzar la instalación, haga doble clic en *Instalar*.

- Siga las instrucciones de la pantalla.

NOTA: El programa de instalación de *Explor@ Park* también puede obtenerlo en *www.vtech.es/descargas*

- Si necesita aumentar la memoria de la unidad, inserte una tarjeta de memoria SD en su **Storio 2®**, como muestran las imágenes de la página 20.
- Encienda el tablet.
- Localice el puerto para USB en la parte superior derecha de **Storio 2®** y retire la goma protectora.
- Introduzca el extremo más pequeño del cable USB incluido en el puerto del tablet.
- Inserte el extremo más grande del cable en un puerto para USB del ordenador. Normalmente, indicará su posición un icono igual que el que aparece en la cubierta de goma del puerto para USB de **Storio 2®**. Siga las indicaciones de las imágenes 7 y 8.


7


8

Cuando el **Storio 2®** esté conectado al ordenador, aparecerá el mensaje *Conectado al ordenador* en la pantalla de **Storio 2®**. Para más información, consulte la sección *Ayuda* de *Explor@ Park*.

REPRODUCTOR DE VÍDEO - FORMATOS

Storio 2® es compatible con vídeos en AVI-MJPEG (H.264).

Estas son las especificaciones requeridas a la hora de convertir el formato de un vídeo a uno compatible con **Storio 2®**:

Formato compatible:

Perfil MJPEG/H.264 y audio MP3 en archivo AVI.

Resolución recomendada:

480x272 si la fuente es 16:9 y 320x240 si es 4:3. Otras resoluciones son compatibles pero no óptimas para este dispositivo.

Bitrate recomendado:

600 Kbps. Otros bitrates son compatibles pero no óptimos para este dispositivo.

Bitrate de audio recomendado:

96 Kbps. Otros bitrates son compatibles pero no óptimos para este dispositivo.

Tamaño máximo de archivo:

2 GB

Existen en Internet programas que le ayudarán a **convertir vídeos** al formato compatible con **Storio 2®**. A continuación le indicamos algunos de estos programas.

eRightSoft Super©
MediaCoder

Estos programas de software se indican a modo de ejemplo. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. VTech no acepta ningún tipo de responsabilidad sobre el uso de estos u otros programas de software que no sean de VTech.

Tenga en cuenta que puede haber restricciones legales relacionadas con el uso de vídeos comerciales, películas, programas y otros contenidos, de los que **VTech®** no se responsabiliza.

Puede visitar la página web de VTech (www.vtech.es) y las páginas de **Storio 2®** para encontrar información útil y la respuesta a las preguntas más frecuentes sobre su producto.

NOTA: No desconectar el **Storio 2®** del ordenador mientras se están transfiriendo archivos. Cuando no se use el puerto USB, es recomendable tapar la ranura del puerto USB con la protección de goma para evitar riesgos. Para ahorrar batería, puede apagar el tablet al terminar de jugar.

FOTOS O VÍDEOS DE KIDIZOOM

Todas las fotos y vídeos hechos con las cámaras **Kidizoom®** o con la **Kidizoom® VideoCam** son compatibles con **Storio 2®**. Guarda estos archivos en una tarjeta de memoria SD o en el ordenador, luego inserta la tarjeta en el **Storio 2®** o conéctalo a un ordenador para verlos. Utiliza *Explor@ Park* para transferir los archivos a tu **Storio 2®**.

REQUESITOS MÍNIMOS PARA EXPLOR@ PARK

PARA PC

Procesador: Pentium® 4,1 GHz o superior
256 MB de memoria
Tarjeta gráfica de 1024x768 de 16 ó 32 bits
Resolución de pantalla 1024x768 o superior
Puerto USB 1.1 o superior
100 MB de memoria disponible en disco duro
Tarjeta de sonido y altavoces compatibles con Windows®
Sistema operativo Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7
Internet Explorer® 6 o superior
Adobe® Flash® Player 10 (para adquirir la última versión de Flash Player visite: www.adobe.es)

PARA MAC:

Procesador Intel de 1GHz o superior; 256 MB de memoria RAM
(512 MB recomendados)
100 MB de memoria disponible en disco duro y puerto USB 1.1
Sistema Macintosh Mac OS® X 10.5, 10.6 ó 10.7
Safari 3 o superior
Adobe® Flash Player 10 (para adquirir la última versión de Flash Player visite: www.adobe.es)

Es necesario tener conexión a Internet para usar el programa *Explor@ Park* tanto en un PC como en un Macintosh.

Microsoft®, Windows® y Windows Vista® son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Adobe®, el logo Adobe, Flash® son marcas registradas o marcas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Intel®, Pentium® son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac, Mac OS y Safari son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

ESTE PRODUCTO NO ESTÁ PATROCINADO POR ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER O FLASH

PANTALLA TÁCTIL Y LÁPIZ

- Presiona suavemente cuando toques la pantalla. Si presionas con fuerza, podrías dañar la pantalla.
- No uses el lápiz si está roto.
- No uses otros lápices o bolígrafos para tocar la pantalla.
- Cuando no vayas a usar el lápiz del **Storio 2®**, guárdalo en su sitio.

Nota: Para ahorrar energía, la pantalla se oscurecerá si no hay ningún juego durante cierto tiempo. Para volver al modo normal de juego, solo es necesario tocar la pantalla de nuevo.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete y la pantalla con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos. Seque la pantalla después de limpiarla. Se puede limpiar la pantalla tantas veces como sea necesario.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
6. El adaptador debe examinarse regularmente. En caso de daño, no se podrá utilizar en el producto hasta que haya sido reparado

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Causa	Solución
Hay imagen pero no sonido.	El volumen está bajo.	Ajuste el volumen correctamente.
	Los auriculares están conectados.	Desconecte los auriculares.
La pantalla se apaga después de encenderse.	Las pilas están agotadas.	Use pilas nuevas.
No aparece ninguna imagen en la pantalla (o aparece una imagen defectuosa) y al pulsar el botón *On/Off* no se soluciona el problema.	Hay que reiniciar el programa.	Desconecte cualquier fuente de energía (pilas o adaptador) y después vuelva a conectarla.
		Pulse el botón *On/Off*.
		Retire el cartucho, si hubiera alguno insertado, límpielo y vuelva a colocarlo en el **Storio 2®**.
No se enciende la pantalla después de pulsar el botón *On/Off*.	Las pilas están agotadas.	Use pilas nuevas.
	No están todas las pilas.	Asegúrese de que ha colocado las 4 pilas correctamente.
	El adaptador no está conectado.	Asegúrese de que el adaptador esté bien conectado al **Storio 2®** y a la red.
No reconoce el cartucho.	El cartucho no se ha introducido correctamente.	Retire el cartucho, límpielo con un paño suave y seco y vuelva a insertarlo adecuadamente en el **Storio 2®**.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

No se ve ninguna imagen de conexión al conectar el **Storio 2®** al ordenador.	El cable USB no está conectado correctamente.	Asegúrese de conectar correctamente el cable en el puerto USB del **Storio 2®** y del ordenador.
	El cable está conectado a través de un concentrador o hub.	Asegúrese de que el **Storio 2®** está directamente conectado con el ordenador, sin el uso de otros dispositivos (como un concentrador o hub).
La hora del reloj no es correcta.	La pila de seguridad está agotada.	Reemplace la pila de seguridad (para más detalles, consulte la página 4).
Al tocar la pantalla la unidad no responde correctamente o es imposible seleccionar el icono correcto.	Hay que calibrar la pantalla.	Apague el **Storio 2®**. Después, mantenga pulsado , y y vuelva a encender el juguete sin dejar de pulsar estos botones. Siga las instrucciones de la pantalla.
He insertado una tarjeta de memoria SD pero la unidad no la reconoce.	El formato de la tarjeta de memoria SD no es FAT32.	Formatee la tarjeta de memoria SD a FAT32 en su ordenador.
Los archivos transferidos a la memoria interna de **Storio 2®** han desaparecido.	La memoria de **Storio 2®** no fue formateada a FAT32.	Si es necesario formatear la memoria, asegúrese de que es a FAT32.

Si el **Storio 2®** no reconoce el cartucho que hay insertado, por favor, siga las siguientes instrucciones:

- Retire todos los suministros de energía: pilas o adaptador.
- Limpie la ranura del cartucho con un trapo limpio y húmedo.
- Seque bien todas las partes antes de colocar las pilas, el adaptador o el cartucho.
- Asegúrese de que todos los elementos están completamente secos antes de encender el aparato.

El tablet **Storio 2®** puede no funcionar correctamente a causa de problemas ambientales, como la electricidad estática o subidas de tensión en la red eléctrica. En algunos casos puede que toda la información guardada se borre de manera automática. Si nota que el juguete no funciona con normalidad por las causas antes mencionadas, quite las pilas o el adaptador. Si esto sucede mientras está transfiriendo datos desde el ordenador al **Storio 2®**, desenchufe el cable USB, elimine los archivos que estén mal y quite las pilas o el adaptador. Después vuelva a conectar el adaptador o las pilas y el cable USB y reinicie la transferencia.

SERVICIO TÉCNICO

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando el botón *ON/OFF*, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en su funcionamiento, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Puede consultar las preguntas más frecuentes en: *www.vtech.es*

ADVERTENCIAS

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque Storio 2® no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico.

Estar muy cerca de una pantalla durante un prolongado periodo de tiempo puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

La exposición durante periodos prolongados al volumen alto de música en auriculares puede resultar dañino para la audición de los niños. Recomendamos observar periódicamente el juego de su hijo y evitar un uso excesivo de los auriculares.

ACUERDO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL

ESTE ES UN ACUERDO LEGAL ENTRE USTED Y VTECH ELECTRONICS EUROPE B.V. (EN LO SUCESIVO, "VTECH") QUE ESTABLECE LAS CONDICIONES DE USO DEL SOFTWARE PARA STORIO 2® O EN RELACIÓN CON LA APLICACIÓN DE SOFTWARE (EN LO SUCESIVO, "SOFTWARE"). "SOFTWARE " INCLUYE ARCHIVOS DE AUDIO PARA EL SISTEMA DE STORIO 2®. LA ACTIVACIÓN, UTILIZACIÓN, DESCARGA O INSTALACIÓN DE ESTE SOFTWARE IMPLICA LA PLENA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE ACUERDO. EL DERECHO DE USO DEL SOFTWARE ESTÁ SUJETO A LA ACEPTACIÓN DE ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES. SI USTED NO ESTÁ CONFORME CON LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO DE LICENCIA, NO TENDRÁ DERECHO A USAR EL SOFTWARE Y DEBERÁ ELIMINAR INMEDIATAMENTE EL SOFTWARE O DEVOLVÉRSELO A VTECH. EN EL SUPUESTO DE QUE USTED TENGA MENOS DE 18 AÑOS O SEA MENOR DE EDAD CONFORME A LA LEGISLACIÓN DE SU JURISDICCIÓN, DEBERÁ REVISAR ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES CON SU PADRE/MADRE O TUTOR (EN LO SUCESIVO, COLECTIVAMENTE "TUTOR"), Y ASEGURARSE DE QUE SU TUTOR COMPRENDE Y ACEPTA, EN SU NOMBRE, LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL PRESENTE ACUERDO. SIEMPRE QUE ESTE ACUERDO HAGA REFERENCIA A LAS EXPRESIONES "USTED" O "SU", IMPLICARÁ TANTO A LOS USUARIOS TUTORES COMO A LOS MENORES, SALVO CUANDO EL MENOR NO TENGA EDAD LEGAL SUFICIENTE PARA SUSCRIBIR UN CONTRATO VINCULANTE (COMO UNA TRANSACCIÓN DE COMERCIO ELECTRÓNICO) O PARA DAR SU CONSENTIMIENTO CUANDO FUERE NECESARIO (COMO EL CONSENTIMIENTO PARA LA RECOPILACIÓN, PROCESAMIENTO O TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN), EN CUYO CASO EL TUTOR DEL MENOR POR EL PRESENTE RECONOCE Y ACEPTA QUE ACTÚA EN NOMBRE DEL MENOR PARA SUSCRIBIR TALES CONTRATOS U OTORGAR LOS CONSENTIMIENTOS REQUERIDOS, ASUMIENDO TODA LA RESPONSABILIDAD POR LAS ACCIONES U OMISIONES DEL MENOR EN RELACIÓN CON EL USO DEL SOFTWARE Y LOS SERVICIOS RELACIONADOS.

1. PROPIEDAD. El Software y la Documentación (incluidos todos los contenidos mostrados en el producto) son propiedad de VTECH, o de sus licenciatarios, y están protegidos por las leyes y las disposiciones de tratados internacionales sobre derechos de copyright y propiedad intelectual. Sólo podrá utilizar el Software y la Documentación conforme a lo dispuesto en el presente acuerdo. El Software y la Documentación se suministran bajo licencia, no se venden. Salvo mención expresa en el presente acuerdo, VTECH y sus licenciatarios conservarán todos los derechos, títulos y participaciones, incluidos todos los derechos de propiedad intelectual de y relativos al Software y a la Documentación.

2. TÉRMINOS DE LA LICENCIA. VTECH le ofrece, sujeta a los términos, condiciones y limitaciones definidas más adelante en este Acuerdo, una licencia no exclusiva, no susceptible de subcontratación e intransferible y para uso con fines no comerciales y le autoriza a emplear la Documentación en virtud de este uso del Software. Cualquier modificación, mejora o corrección de errores, u otras actualizaciones del Software que le proporcione VTECH debe considerarse parte del Software y, por tanto, su uso estará sujeto a los mismos términos y condiciones del presente Acuerdo, salvo que las partes hayan formalizado por escrito un acuerdo independiente por el que se rijan tales modificaciones, mejoras, correcciones de errores o actualizaciones.

3. RESTRICCIONES EN INGENIERÍA INVERSA Y SEGURIDAD. A excepción de lo permitido expresamente por las leyes en vigor en esta materia o a la autorización expresa e inequívoca de VTECH, NO está autorizado a (i) usar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, traducir ni intentar obtener el código fuente del Software, (ii) copiar, modificar, crear trabajos derivados a partir del Software, distribuir, vender, ceder, empeñar, sublicenciar, arrendar, prestar, alquilar, compartir, entregar o transferir el Software de cualquier otra forma, (iii) eliminar, alterar o añadir ningún aviso sobre los derechos de propiedad intelectual, marcas registradas, nombres comerciales, logotipos, avisos u otras marcas, ni (iv) quebrantar, falsificar o eludir cualquier sistema o medida de seguridad implementado por VTECH con el fin de prevenir copias no autorizadas de este Software. Cualquier incumplimiento en esta materia supondría el fin inmediato de la licencia de Software, sin previo aviso.

4. GARANTÍA LIMITADA. VTECH le garantiza –supeditado al cumplimiento por su parte de los términos aquí dispuestos– que, por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de adquisición del producto, el Software se ajustará sustancialmente a las especificaciones publicadas para el mismo. La subsanación única y exclusiva que le corresponderá en virtud de la garantía antes mencionada será la de solicitar a VTECH que, a su elección, realice aquellos esfuerzos que sean comercialmente razonables para corregir cualquier no conformidad sustancial del Software notificada por escrito a VTECH dentro del periodo de garantía, y/o que le proporcione una copia de repuesto del Software. La garantía anterior no se aplica ante cualquier no conformidad causada por (i) el uso o la utilización del Software con una finalidad distinta o en un ambiente diferente al que haya previsto o recomendado VTECH, (ii) las modificaciones en el Software no realizadas por VTECH o (iii) los equipos de hardware o software de terceros. VTECH NO GARANTIZA QUE EL SOFTWARE SE ENCUENTRE LIBRE DE ERRORES O SEA ADECUADO PARA SUS PROPÓSITOS. VTECH NO OFRECE OTRA GARANTÍA DISTINTA A LA ESTIPULADA ANTERIORMENTE Y NO RECONOCE NINGUNA OTRA GARANTÍA, YA SEA EXPRESA, IMPLÍCITA O ESTABLECIDA POR LEY, CON RESPECTO AL SOFTWARE O A SU

DOCUMENTACIÓN, INCLUIDA, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, TODA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD, DE IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, O DE CUMPLIMIENTO. NINGUNA INFORMACIÓN O ASESORAMIENTO VERBAL O ESCRITO QUE PROPORCIONE VTECH, SUS DISTRIBUIDORES, AGENTES O EMPLEADOS CONSTITUIRÁ UNA GARANTÍA

5. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. VTECH NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE CUALQUIER PÉRDIDA DE BENEFICIOS, USO DE INFORMACIÓN, COSTE DE REPOSICIÓN DE BIENES O EQUIPOS, NI DE NINGÚN OTRO DAÑO INDIRECTO, FORTUITO, ESPECIAL O DERIVADO QUE SURJA DE SU MAL USO O INCAPACIDAD PARA USAR EL SOFTWARE DESCARGADO O LA DOCUMENTACIÓN, INCLUSO EN EL CASO DE QUE VTECH HAYA TENIDO CONOCIMIENTO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS, Y SIN PERJUICIO DE LA AUSENCIA DE LA INTENCIÓN FUNDAMENTAL DE SUBSANACIÓN. POR MEDIO DEL PRESENTE ACEPTA QUE, EN NINGÚN CASO, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE VTECH, EN VIRTUD DEL PRESENTE O EN RELACIÓN CON EL USO QUE USTED HAGA DEL SOFTWARE O DE LA DOCUMENTACIÓN, EXCEDERÁ EL IMPORTE PAGADO POR EL SOFTWARE.

6. RESOLUCIÓN DEL ACUERDO. El presente Acuerdo de licencia se resolverá automáticamente si infringe cualesquiera de sus términos. VTECH se reserva el derecho a rescindirlo en cualquier momento, sin que sea necesaria la comunicación expresa de la anulación.

PRODUCTO
LED CLASE 1

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0.This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of

having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1.You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Customer Support : http://www.vtechkids.com/support/

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete.
   No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

2012 © VTech
Impreso en China
91-002732-015 SP